

MIB

ALIEN **CRISIS**





ADVERTENCIA: Antes de empezar a jugar, lea los apartados de información de seguridad y salud de los manuales de la consola Xbox 360® y los accesorios. Guarde todos los manuales para poder consultarlos más adelante. Para conseguir los manuales de la consola y los accesorios, visite a www.xbox.com/support.

Información importante sobre la salud y la seguridad en los videojuegos

Ataques epilépticos fotosensibles

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a estos "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego.

Estos ataques presentan varios síntomas: mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o en los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea del conocimiento. Además, pueden ocasionar la pérdida del conocimiento o incluso convulsiones, que terminen provocando una lesión como consecuencia de una caída o de un golpe con objetos cercanos.

Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico. Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado los síntomas antes mencionados; los niños y los adolescentes son más susceptibles que los adultos a estos ataques. El riesgo de sufrir un ataque epiléptico fotosensible puede reducirse tomando las siguientes precauciones: siéntese a una distancia considerable de la pantalla; utilice una pantalla más pequeña; juegue en una habitación bien iluminada; no juegue cuando esté somnoliento o cansado.

Si usted o algún miembro de su familia tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

MIB

ALIEN CRISIS

XBOX LIVE.....	2
INTRODUCCIÓN	3
MODOS DE JUEGO	3
CONTROLES	4
CÓMO JUGAR.....	5
VISOR	7
SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE.....	9
CONTRATO DE LICENCIA DE PRODUCTO	10

Xbox LIVE

Xbox LIVE® es tu conexión a más juegos, más entretenimiento, más diversión. Para obtener más información, visita www.xbox.com/live.

Conectando

Antes de poder utilizar Xbox LIVE, debe conectar su consola Xbox 360 a Internet mediante una conexión de alta velocidad y registrarse en el servicio de Xbox LIVE. Para comprobar si Xbox LIVE se encuentra disponible en su territorio y para obtener información sobre cómo conectarse a Xbox LIVE, visite www.xbox.com/live/countries.

Control Parental

Esta herramienta de fácil uso permite a los padres y cuidadores decidir a qué juegos pueden jugar los más pequeños de acuerdo con la clasificación del contenido del juego. Los padres pueden restringir el acceso a contenido para adultos. Decida con quién y cómo interactúa su familia en Internet con el servicio Xbox LIVE y establezca un límite de horas de juego. Para más información, visite www.xbox.com/familysettings.

INTRODUCCIÓN

Enhorabuena por haber sido invitado a entrar en la orden de agentes de élite más exclusiva de la Tierra. Ya no formas parte del sistema. Estás por encima del sistema. Sobre él. Más allá de él. Eres de "esos". Eres de "ellos". Eres de los Hombres de Negro.

Men In Black: Alien Crisis es un juego híbrido que mezcla la experiencia de shooter de avance dirigido con un control en tercera persona y un sistema de cobertura. Disparte a vivir tiroteos emocionantes, persecuciones a gran velocidad, infiltraciones con sigilo e investigaciones sesudas. O, en otras palabras, otro día lleno de acción en la vida de un agente de los Hombres de Negro.

MODOS DE JUEGO

HISTORIA: sigue las vivencias de Peter Delacoeur, un ladrón de obras de arte y partidario de la teoría de la conspiración que tropieza con un misterio intergaláctico que lo sumerge en un mundo completamente nuevo, lleno de peligros e intrigas.

DESAFÍOS VIRTUALES: elige entre seis misiones de tiroteos en realidad virtual y sigue las puntuaciones mediante los marcadores en línea. Cada desafío tiene un tiempo o una puntuación que alcanzar y que desbloquea el siguiente. El rendimiento se recompensará hasta con cinco estrellas. Las armas disponibles en los desafíos son las que hayas desbloqueado en el modo Historia, así que asegúrate de volver cuando desbloquee nuevo armamento para batir las puntuaciones anteriores.

MISIONES COOPERATIVAS MULTIJUGADOR EN REALIDAD VIRTUAL: los agentes trabajan mejor en equipo. Elige entre los desafíos cooperativos para dos jugadores con la pantalla dividida o compite en desafíos por turnos para cuatro jugadores para ver quién consigue más puntos en cada nivel. Intenta terminar los combos que empiecen los demás jugadores para robarles puntos. Ganará el jugador con la puntuación más alta.

INFORMACIÓN IMPORTANTE PARA CERCIORARTE DE QUE TU TOP SHOT ELITE ESTÉ CONFIGURADO ADECUADAMENTE PARA TU CENTRO DE ENTRETENIMIENTO.

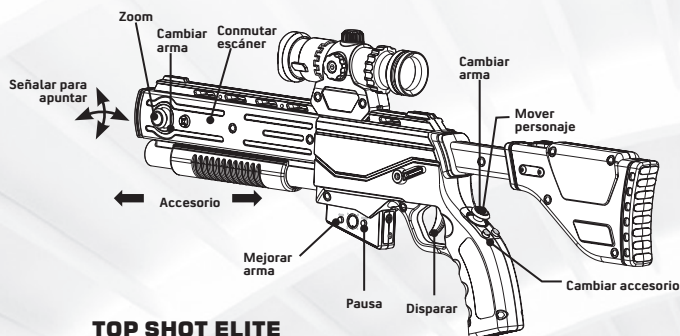
- A diferencia de juegos anteriores para Top Shot Elite, no es necesario apuntar mediante la mira del arma. Busca una posición cómoda en la que sostener el Top Shot Elite y apunta moviendo el cursor de fijación de objetivos por la pantalla.
- Asegúrate de que el juego sepa si la barra sensora está encima o debajo del televisor accediendo a las opciones de juego del menú principal (MENÚ PRINCIPAL > OPCIONES > JUEGO > POSICIÓN DE LA BARRA SENSORA).
- La sensibilidad de apuntado puede ajustarse en la pantalla de opciones de juego (MENÚ PRINCIPAL > OPCIONES > JUEGO > SENSIBILIDAD DE APUNTADO). A mayor sensibilidad, menos movimiento será necesario para desplazar el cursor. Asegúrate de poder acceder a toda la pantalla y de que el movimiento te resulte cómodo.
- Ponte al menos a 1'80 m de la pantalla para obtener los mejores resultados. Es posible que las pantallas más grandes requieran más distancia o aumentar la sensibilidad.

CONTROLES



MANDO XBOX 360

ACCIÓN	CONTROL
Mover	LS
Disparar	RT
Disparo auxiliar	LT
Mirar	RS
Cambiar arma	Mando D
Cambiar accesorio	Mantener el Botón A + mando D
PEM (en persecución)	LT
Misil buscador (en persecución)	LT
Entrar y salir del modo Escaneo	Botón Y
Esquivar	LS en una dirección + RB
Entrar y salir de cobertura	LB
Pasar de una cobertura a otra (disponible solo en cobertura)	LS en una dirección + RB
Recargar	Botón X
Zoom	RS
Recoger objetos	Poner el punto de mira encima
Pausa	Botón START
Menú de mejoras	Botón BACK



TOP SHOT ELITE

ACCIÓN	CONTROL
Disparar	Gatillo
Accesorio	Mantener empuñadura
Señalar para apuntar	
Cambiar arma	Mando D
Cambiar accesorio	Mantener A + mando D
Conmutar escáner	Botón Y
Mover personaje	LS
Esquivar (cuando no se esté en cobertura)	LS en una dirección + Botón Y
Entrar y salir de cobertura	Hacer clic en LS
Alternar cobertura (cuando se esté en cobertura)	LS en una dirección + Botón Y
Zoom	Hacer clic en RS
Pausa	Botón START
Menú de mejoras	Botón BACK

CÓMO JUGAR

MOVIMIENTO: el agente se mueve de una manera distinta en cada modo de juego.

- **Modos de tiroteo y de infiltración:** los agentes se mueven automáticamente por una serie de nodos. En cada uno, se requiere que el agente elimine a todos los enemigos antes de pasar al siguiente. El agente puede moverse de lado, si quiere, por cada nodo para atacar o cubrirse.
- **Persecución:** un agente puede controlar la retícula de apuntado con el stick izquierdo. El vehículo seguirá automáticamente a la retícula por la pantalla. La velocidad del coche es automática, así que concéntrate en disparar y esquivar los objetos del entorno.
- **Investigaciones:** los modos de investigación permitirán al agente pasear por el escenario con el stick izquierdo y explorarlo libremente en busca de pistas y de personas a las que interrogar.

DISPARO: cada agente tiene a su disposición dos modos de disparo: el del arma que empuñe y el del accesorio que tenga seleccionado. Los accesorios ofrecen una gran variedad de formas para permitir que el agente iguale las tornas en el campo de batalla. Los accesorios se desbloquean durante el modo Historia del juego y van desde un escudo de energía y burbujas protectoras para atrapar a civiles hasta granadas especiales antigraavedad para sacar a los enemigos de su escondite, pasando por rayos de hielo para dejarlos congelados. Los agentes más ingeniosos combinan los accesorios para conseguir el mejor estilo y el máximo de puntos.

SISTEMA DE COBERTURA: todos los niveles de tiroteo y de infiltración tienen muchos objetos que se pueden usar para cubrirse. Sigue los avisos que se den en pantalla cuando estés cerca de los objetos para cubrirti del fuego enemigo y que no te vean las cámaras. Cuando estés a cubierto, sigue los avisos que se den en pantalla para asomar por un lado o por encima de la cobertura y disparar contra los enemigos con precisión o disparar a ciegas, lo cual da menos precisión pero te mantendrá a cubierto cuando respondan a tus disparos.

ESCANEAR: pulsa el Botón Y para utilizar la función de escaneado, que se incluye de serie en todas las gafas de sol de los nuevos agentes. Utiliza esta función para descubrir a los alienígenas que se esconden entre el público, encontrar pistas y revelar los puntos débiles de los jefes.

PUNTUACIONES Y COMBOS: cada vez que neutralice a un enemigo, el agente recibirá una cantidad de puntos de combate. Los enemigos normales dan una pequeña suma de ellos, mientras que los enemigos más grandes y los jefes dan más puntos. Los puntos de combate aumentan mediante multiplicadores, que suben al realizar combos y disparar contra los enemigos. Los combos se obtienen al derrotar a varios enemigos seguidos y utilizar accesorios especiales o combinaciones de accesorios antes de disparar. ¡Ten cuidado! Si los enemigos te hacen daño, tu combo se reducirá. Conocer los combos es esencial para conseguir las puntuaciones máximas en las misiones en realidad virtual y en las competiciones cooperativas.

SALUD: cuando los enemigos dan a los agentes, estos reciben daño. Lo personajes pueden esconderse tras una cobertura para reponer salud o apuntar a los botiquines que aparecen por derrotar a ciertos enemigos.

EXPOSICIÓN: las normas del MIB requieren que los civiles sigan desconociendo la presencia de los alienígenas que viven aquí. El indicador de Exposición aparece en pantalla durante las secuencias de tiroteo y de persecución, y muestra el nivel de conocimiento de los hechos reales que tiene la población del lugar. Un agente del MIB ingenioso debe recurrir a todos los medios necesarios para impedir que su indicador de Exposición se llene; si esto sucede, se acabará la partida.

El indicador de Exposición aumenta cuando el jugador destruye objetos del entorno, no consigue atrapar a civiles en burbujas protectoras para neutralizarlos después de la misión o dispara sin querer contra ciudadanos de las inmediaciones.

MEJORAS DE ARMAMENTO: un agente puede encontrar mejoras de armas para derrotar a ciertos alienígenas o descubrirlos. Estas mejoras se pueden aplicar a las armas del agente que estén desbloqueadas para mejorar su precisión y el daño que hacen. Para acceder a la pantalla de mejora de armas, pulsa el Botón BACK.

INFILTRACIÓN: algunas misiones requieren que los agentes pasen desapercibidos ante alienígenas y civiles. Un agente de élite podrá evitar que lo detecten cubriéndose rápidamente y acabando con las cámaras de seguridad y con los enemigos que patrullen. Recuerda que, si una cámara de seguridad ve que se está neutralizando a una patrulla, dará la alarma, por lo que las cámaras siempre deben ser una prioridad.

VISOR



- **Salud:** La salud del agente se indica en el visor mediante una barra y también con un efecto a pantalla completa.
 - El indicador de salud se actualizará cuando el agente reciba daño, utilice un botiquín o reponga toda su salud.
 - Los efectos de pantalla se utilizan para indicar fácilmente lo cerca que está un agente de que lo neutralicen.
- **Información del arma:** los números de información del arma muestran la munición que lleva el arma empuñada en cada momento y la munición disponible en total para dicha arma.
- **Punto de mira**
 - **Disparo:** los elementos del punto de mira tienen animaciones que indican cada tipo de disparo disponible. Por ejemplo, el punto de mira girará cuando se esté disparando o cambiará de color y tamaño cuando se cargue el arma.
 - **Recarga:** la animación del punto de mira refleja la duración del proceso de recarga del arma.
 - **Imposible disparar:** el punto de mira se vuelve de color gris cuando no se puede disparar contra el objeto al que el agente apunta.
 - **Dispersión del arma:** el punto de mira también indica lo precisa que es el arma que se lleva en cada momento.

- **Acciones contextuales:** cuando se pueda realizar una acción contextual, aparecerá un mensaje en pantalla que indicará el botón que debe usarse y un texto que describe la acción contextual. Por ejemplo, "[Botón X] Cambiar".
- **Puntuación:** La información sobre ella consta de tres partes:
 - **La puntuación total:** representada mediante el número que aparece en la esquina superior derecha de la pantalla.
 - **El multiplicador total:** que aparece debajo de la puntuación total.
 - **La puntuación individual:** cuando se neutralice a un enemigo, aparecerá un icono de puntos de combate que mostrará la cantidad de la recompensa.
- **Notificación de objeto recibido:** cuando un agente encuentre un nuevo objeto, aparecerá una representación gráfica y una descripción de este en la esquina inferior derecha de la pantalla, encima de la información sobre el arma.
- **Indicador de granadas:** cuando el agente esté cerca de una granada, aparecerá un icono en el visor que indicará la ubicación aproximada de la granada.
- **Exposición:** se trata de un indicador que muestra la notoriedad que ha alcanzado el agente del MIB en el mundo exterior.

SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE

<http://activision-es.custhelp.com>

La sección de Atención al cliente de nuestro sitio web contiene información reciente sobre el producto, incluidos enlaces de actualizaciones que pueden descargarse de forma gratuita. Actualizamos a diario las páginas de este servicio, así que consúltalas antes de ponerte en contacto con nosotros. Entra en la sección Respuestas y selecciona una plataforma y un juego para ver una lista con las preguntas más frecuentes. Si no encuentras lo que buscas, intenta utilizar una palabra clave.

Servicio por correo y teléfono

Consulta la web para obtener la información actualizada y los horarios de atención para tu país e idioma. Sólo se ofrece servicio técnico. No podemos facilitarte pistas, códigos ni trucos.

Nota: Te rogamos que no devuelvas ningún juego a Activision sin haber contactado antes con el servicio de Atención al Cliente. Nuestra política establece que las devoluciones de juegos y los reembolsos económicos deben realizarse en primera instancia a través de la tienda (física o en línea) en la que se adquirió el producto.

Ayuda en línea y Correo electrónico:

<http://activision-es.custhelp.com#>

Teléfono:

91 182 9403 (tarifa local)

Horario:

De lunes a viernes de 10.00 a 20.00

Sábados de 12.00 a 18.00

CONTRATO DE LICENCIA DE PRODUCTO

IMPORTANTE. LEA ATENTAMENTE: EL USO DE ESTE PRODUCTO ESTÁ SUJETO A LOS TÉRMINOS ESTABLECIDOS DE AHORA EN ADELANTE EN ESTA LICENCIA DEL SOFTWARE. EL TÉRMINO “PRODUCTO” INCLUYE EL SOFTWARE OBJETO DE ESTE ACUERDO, LOS MEDIOS ASOCIADOS, CUALQUIER MATERIAL IMPRESO, O DOCUMENTACIÓN ELECTRÓNICA O EN LÍNEA Y CUALQUIERA DE LAS COPIAS Y TRABAJOS DERIVADOS DE DICHO SOFTWARE Y DICHOS MATERIALES. AL ABRIR ESTE PAQUETE Y/O USAR EL PRODUCTO, USTED SE COMPROMETE A ACEPTAR LOS TÉRMINOS DE ESTE ACUERDO CON ACTIVISION PUBLISHING, INC. (“ACTIVISION”).

LICENCIA DE USO LIMITADO: Activision le garantiza el derecho limitado, no exclusivo y no transferible, y la licencia para usar una copia de este Producto única y exclusivamente para uso personal. Todos los derechos no mencionados específicamente en este acuerdo quedan reservados por Activision. El uso de este Producto está otorgado a una licencia, no ha sido vendido. Su licencia no le confiere la propiedad de este Producto y no constituye la venta de los derechos contenidos en él.

PROPIEDAD: todos los derechos de propiedad y los derechos sobre la propiedad intelectual en lo referente a este Producto y a cualquiera de las copias de éste (incluyendo, entre otros, títulos, códigos informáticos, temas, objetivos, personajes, nombres de personajes, historias, diálogos, eslóganes, situaciones, conceptos, material gráfico, animaciones, sonidos, composiciones musicales, efectos audiovisuales, métodos de operación, derechos morales y cualquier documentación relacionada e incorporada a este Producto) son propiedad de Activision o de sus proveedores. Este Producto contiene ciertos materiales con licencia y los proveedores de Activision pueden proteger sus derechos en el caso de que se produzca cualquier violación de este Acuerdo.

USTED NO PODRÁ:

- Explotar este Programa ni ninguna de sus partes comercialmente, incluyendo entre otros, su uso en un cibercafé, en centros de juegos de PC o en cualquier lugar parecido. Activision ofrece un Acuerdo de licencia por separado para que pueda disponer de este Producto para uso comercial, consulte la información de contacto más adelante.
- Vender, alquilar, arrendar, distribuir o transferir este Producto en modo alguno, o cualquier copia del mismo, sin la autorización expresa y por escrito de Activision.
- Aplicar métodos de técnica retroactiva, derivación de los códigos originales, modificar, descompilar, desmontar o crear trabajos derivados de este Producto, en su totalidad o en parte.
- Eliminar, desactivar o burlar cualquier aviso del propietario o etiquetas contenidas en el Producto.
- Exportar, reexportar este Producto o cualquier copia o adaptación violando cualquiera de las leyes o disposiciones aplicables.

LIMITACIÓN SOBRE DAÑOS: BAJO NINGUNA CIRCUNSTANCIA ACTIVISION SERÁ RESPONSABLE DE CUALQUIER DAÑO ESPECIAL, INCIDENTE O CONSECUENTE QUE RESULTE DE LA POSESIÓN, EL USO O EL MAL FUNCIONAMIENTO DE ESTE PRODUCTO, INCLUYENDO DAÑO A LA PROPIEDAD, A LA BUENA FE, FALLAS, O DESPERFECTOS DEL SISTEMA Y DE ACUERDO CON LAS DISPOSICIONES DE LA LEY, LESIONES PERSONALES, INCLUSO EN EL CASO DE QUE SE HUBIERA INFORMADO A ACTIVISION ACERCA DE LA POSIBILIDAD DE DICHOS DAÑOS. LA RESPONSABILIDAD DE ACTIVISION NO EXCEDERÁ EL PRECIO PAGADO POR LA LICENCIA PARA EL USO DEL MISMO. CIERTO ESTADOS / PAÍSES NO PERMITEN EXCLUSIONES O LIMITACIONES A LOS DAÑOS CONSECUENTES O INCIDENTES, POR LO CUAL EXCLUSIONES ANTERIORES PUEDEN NO CORRESPONDERLE.

TERMINACIÓN. Sin afectar ningún otro derecho de Activision, este Acuerdo se terminará automáticamente si usted no cumple con sus términos y condiciones. En tal caso, debe destruir las copias del Producto y todos sus componentes.

REQUERIMIENTO JUDICIAL. Como Activision se vería dañado en forma irreparable si los términos de este Acuerdo no se hicieran cumplir, usted presta su consentimiento a que Activision podrá, sin que medie ningún otro recurso, seguridad o prueba de daños, iniciar las acciones necesarias que se desprendan del incumplimiento de este Acuerdo, además de cualquier otro recurso que Activision pueda tener, de acuerdo con las leyes aplicables.

COMPENSACIÓN. Usted se compromete a indemnizar, defender y librar de toda responsabilidad, daños y expensas que puedan surgir en forma directa o indirecta de sus actos u omisiones respecto del uso de este Producto de acuerdo con los términos de este Acuerdo a Activision, sus afiliados, contratistas, funcionarios, directores y empleados.

MISCELÁNEOS. Este Acuerdo representa el acuerdo completo respecto de esta licencia y tiene preponderancia sobre todos los acuerdos y representaciones anteriores. Sólo puede ser enmendado por escrito con el consentimiento de ambas partes. Si alguna de las disposiciones de este Acuerdo no puede hacerse cumplir por cualquier motivo, dicha disposición se modificará únicamente lo suficiente como para poder hacerse cumplir, sin afectar de modo alguno las restantes.

Este Acuerdo se rige por las leyes del Estado de California y dichas leyes se aplican a los acuerdos realizados entre los residentes de California, ejecutados y a ejecutarse dentro del territorio de California, excepto cuando las leyes federales contemplen determinación en contrario. Presta su consentimiento a la exclusiva jurisdicción de las cortes del estado y federales de Los Ángeles, California.

ADESE

La **Asociación de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento** le agradece que haya comprado software original y le **INFORMA:**

- ❶ La copia de software es un delito establecido en los artículos 270 y siguientes del Código Penal.
- ❷ La realización de copias de software dará lugar a las responsabilidades legales que establece dicho código, incluidas penas de cárcel.
- ❸ La utilización de copias ilegales de software puede causar graves daños a su consola e infección por virus y pérdida irreversible de información en su ordenador.
- ❹ La **Federación Anti Piratería (FAP)**, organización con estructura en toda España, dirige sus esfuerzos en la lucha contra la copia de software.
- ❺ Si usted tiene conocimiento de cualquier actividad que pudiera ser ilegal no dude en ponerse en contacto con la **FAP** en el teléfono **91 522 46 45** ó a través de correo electrónico en la siguiente dirección **abog0042@tesai.es**

FAP
cine.videos.tv



activision.com



Activision Blizzard Spain, SLU. - C/Anabel Segura, 1º PLANTA
- 28108 Alcobendas (Madrid)

Men In Black, Men In Black II y Men In Black III son TM y © 2012 de Columbia Pictures Industries, Inc. Reservados todos los derechos. El juego es © de 2012 Activision Publishing, Inc. Activision es una marca registrada de Activision Publishing, Inc. Reservados todos los derechos. Utiliza Bink Video.

Copyright © 1997-2012 de RAD Game Tools, Inc. Partes de este software utilizan tecnología SpeedTree. ©2002-2012 de Interactive Data Visualization, Inc. NVIDIA® y PhysX® son marcas registradas de NVIDIA Corporation y se utilizan con permiso. Todos los demás nombres y marcas comerciales son propiedad de sus respectivos titulares.

76903226SP

KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logotipos Xbox son marcas comerciales del grupo de empresas Microsoft y se utilizan bajo licencia de Microsoft.